

資料① 文化芸術推進をめぐる社会環境の変化

1. 国の動向

平成 29 年（2017 年）以降、国の文化行政では、基本となる法律が改正されるなど大きな動きがありました。

(1) 文化芸術基本法

平成 29 年（2017 年）、それまでの「文化芸術振興基本法」が「文化芸術基本法」に改正されました。「文化芸術基本法」の大きなポイントは、以下のとおりです。

<文化芸術基本法のポイント>

| |
|---|
| 文化・芸術単体の振興から、他分野と連携の上での総合的な推進へ ● 観光、まちづくり、国際交流、福祉、教育、産業その他の各関分野における施策が文化行政の範囲内に |
| 「芸術」文化中心の振興施策から、幅広い分野の文化の振興へ ● 生活文化（書道、華道、茶道など）を「振興の対象」として明確に定義 ● 生活文化の例示に「食文化」を提示 ● 「芸術祭」が振興対象に明記 |
| 各自治体での文化芸術推進計画の立案が「努力義務」へ ● 国の基本計画に基づき、各自治体が計画を作ることを強く推奨 ● 各地域で「文化芸術プラットフォーム」を作り、地域一丸で文化芸術を推進することを推奨 |

(2) 文化芸術推進基本計画

「文化芸術基本法」の規定に基づく「文化芸術推進基本計画（第 1 期）」（計画期間：平成 30（2018）年度～令和 4（2022）年度）では、これまでの文化行政が対象としてきた「文化・芸術の鑑賞や活動」を「本質的価値」として変わらず推進していくことに加え、文化芸術がもたらす「社会的・経済的価値」も併せて推進するとしたことです。また、そうした「社会的・経済的価値」推進のために、文化庁単体ではなく他省庁との連携を基本としています。

第 2 期計画（令和 5（2023）年度～令和 9（2027）年度）では、「本質的価値」「社会的・経済的価値」という基本を前提としたうえで、第 1 期計画より一層、文化観光やコンテンツの国際市場進出など「社会的・経済的価値」を強く意識した内容となっています。

<文化芸術推進基本計画（第1期）のポイント>

特徴：文化芸術の2つの価値

①本質的価値

- 豊かな人間性を涵養、創造力・感性を育成
- 文化的な伝統を尊重する心を育成

②社会的・経済的価値

- 他者と共感し合う心、人間相互の理解を促進
- 質の高い経済活動を実現
- 人間尊重の価値観、人類の真の発展に貢献
- 文化の多様性を維持、世界平和の礎

今後5年間の文化芸術政策の基本的な方向性等

①本質的価値の推進

戦略1：文化芸術の 創造・発展・継承と豊かな文化芸術教育の充実

戦略5：多様で高い能力を有する専門的人材の確保・育成

戦略6：地域の連携・協働を推進するプラットフォームの形成

②社会的・経済的価値の推進

戦略2：文化芸術に対する効果的な投資とイノベーションの実現

戦略3：国際文化交流・協力の推進と文化芸術を通じた相互理解・国家ブランディングへの貢献

戦略4：多様な価値観の形成と包摂的環境の推進による社会的価値の醸成

<文化芸術推進基本計画（第2期）のポイント>

重点取組

重点取組1 ポストコロナの文化芸術活動の推進

重点取組2 文化資源の保存と活用の一層の促進

重点取組3 文化芸術を通じた次代を担う子供たちの育成

重点取組4 多様性を尊重した文化芸術の振興

重点取組5 文化芸術のグローバル展開の加速

重点取組6 文化芸術を通じた地方創生の推進

重点取組7 デジタル技術を活用した文化芸術活動の推進

(3) 障害者による文化芸術活動の推進に関する法律

平成30年(2018年)に文化庁と厚生労働省との共管で「障害者による文化芸術活動の推進に関する法律」が制定されました。この法は、「文化芸術基本法」および「障害者基本法」の基本的な理念に基づき、障害者による文化芸術活動の推進に関する施策を総合的かつ計画的に推進することによって、障害者の個性と能力の発揮及び社会参加を促進させることを目的とします。

<障害者による文化芸術活動の推進に関する法律のポイント>

基本的な方針

- 視点1 障害者による文化芸術活動の幅広い促進
- 視点2 障害者による芸術上価値が高い作品等の創造に対する支援の強化
- 視点3 地域における、障害者の作品等の発表、交流の促進による、心豊かに暮らすことのできる住みよい地域社会の実現

施策の方向性

- | | |
|-------------------------|--------------------|
| (1)鑑賞の機会の拡大 | (7)文化芸術活動を通じた交流の促進 |
| (2)創造の機会の拡大 | (8)相談体制の整備等 |
| (3)作品等の発表の機会の確保 | (9)人材の育成等 |
| (4)芸術上価値が高い作品等の評価等 | (10)情報の収集等 |
| (5)権利保護の推進 | (11)関係者の連携協力 |
| (6)芸術上価値が高い作品等の販売等に係る支援 | |

(4) 文化観光拠点施設を中核とした地域における文化観光の推進に関する法律

令和2年5月1日に施行された「文化観光拠点施設を中核とした地域における文化観光の推進に関する法律」(文化観光振興法)は、文化の振興を、観光の振興と地域の活性化につなげ、それによる経済効果が文化の振興に再投資される好循環を創出することを目的とするものです。文化施設が地域の観光関係事業者等と連携し、歴史的・文化的背景やストーリー性を考慮した文化資源の魅力の解説・紹介を行うとともに、積極的な情報発信、交通アクセスの向上、多言語・Wi-Fi・キャッシュレスの整備を行うなど、文化施設そのものの機能強化や、さらに地域一体となった取組を進めていくことが必要とされています。

<文化観光拠点施設を中核とした地域における文化観光の推進に関する法律のポイント>

「文化観光」

有形又は無形の文化的所産その他の文化に関する資源(文化資源)の観覧、文化資源に関する体験活動その他の活動を通じて文化についての理解を深めることを目的とする観光

「文化観光拠点施設」

文化資源保存活用施設(博物館、美術館、社寺、城郭等)のうち、国内外からの観光旅客が文化についての理解を深められるよう文化資源の解説及び紹介をするとともに、地

域の文化観光推進事業者（観光地域づくり法人、観光協会、旅行会社等）と連携することにより、地域における文化観光の推進の拠点となる施設

事業イメージ

- ①文化資源の魅力増進
 - ・地域の文化資源の調査研究
 - ・鑑賞しやすい展示改修
 - ・デジタル・アーカイブ化及び活用
 - ・専門人材確保
- ②理解を深めるのに資する取組
 - ・展示品のわかりやすい解説及び多言語化
 - ・情報通信技術の活用
 - ・ガイドツアー及び体験プログラムの実施
- ③利便の増進
 - ・地域内の周遊バス借上
 - ・キャッシュレス、Wi-Fi 整備
 - ・バリアフリー整備（スロープ等）
- ④物品の販売提供、他施設との連携
- ⑤国内外への宣伝

(5) 文化財保護法

平成 30 年（2018 年）に大きく改正された「文化財保護法」の大きなポイントは、文化財の滅失や散逸等を防ぐための保護体制の強化と、文化財の観光などへの活用を強く打ち出したことです。また、令和 3 年（2021 年）には、無形文化財及び無形の民俗文化財登録制度の新設、地方公共団体による文化財の登録制度の新設などを内容とする改正が行われました。

<文化財保護法改正のポイント>

【平成 30 年（2018 年）改正】

- (1) 地域における文化財の総合的な保存・活用（文化財保存活用地域計画の作成、文化財保存活用支援団体の指定）
- (2) 個々の文化財の確実な継承に向けた保存活用制度の見直し
- (3) 地方における文化財保護行政に係る制度の見直し
- (4) 罰則の見直し

【令和 3 年（2021 年）改正】

- (1) 無形文化財及び無形の民俗文化財の登録制度の新設
- (2) 地方登録制度の新設

(6) 博物館法

令和4年(2022年)に「博物館法」が改正されました。主なポイントは、これまでは社会教育法の下にあった博物館法を「文化芸術基本法に基づくこと」に定め、また、「他の博物館や地域の多様な主体との連携」、「地域の活力の向上への取組みを努力義務とした」ことです。また、博物館の登録制度について見直しを行いました。

この背景には、平成30年(2018年)の文部科学省設置法の改正があります。この設置法改正では、(1)で述べた文化芸術基本法(平成29年(2018年))に併せて、文化庁の任務を、文化芸術単体の振興から文化に関する施策を総合的に推進するものとししました。あわせて、これまで文部科学省が所管していた学校教育における芸術教育、博物館を文化庁に移行しました。さらに博物館業務については、これまで文化庁が関わっていた美術館と歴史博物館に加えて、水族館、動物園および科学博物館等も含むように拡大しました。こうした流れに基づき、博物館法の改正が行われました。

<博物館法改正のポイント>

趣旨

近年、博物館に求められる役割が多様化・高度化していることを踏まえ、博物館の設置主体の多様化を図りつつその適正な運営を確保するため、法律の目的や博物館の事業、博物館の登録の要件等を見直すなど、これからの博物館が、その求められる役割を果たしていくための規定を整備する。

主な変更点

①法律の目的及び博物館の事業の見直し

- ・博物館法の目的について、社会教育法に加えて文化芸術基本法に基づくことを定める。
- ・博物館の事業に博物館資料のデジタル・アーカイブ化を追加するとともに、他の博物館等と連携すること、及び地域の多様な主体との連携・協力による文化観光その他の活動を図り地域の活力の向上に取り組むことを努力義務とする。

②博物館登録制度の見直し

- ・博物館の設置主体の多様化を図りつつその適正な運営を確保するため、博物館の登録要件を見直すとともに、これに伴う登録審査の手続き等についての規定を整備する。

2. 東京都の動向

東京都では、令和4年（2022年）3月に、「東京文化戦略2030～芸術文化で躍動する都市東京を目指して～」(計画期間：令和4年度（2022年度）～令和12年度（2030年度))を策定しています。

この計画では、新型コロナウイルス感染症（以下「新型コロナ」という。）の影響や、東京2020オリンピック・パラリンピック競技大会の文化プログラム（Tokyo Tokyo FESTIVAL）とそこから生まれたレガシーを踏まえて、2040年代に目指すべき東京の姿と、その将来像を実現するための方向性や重点的に取り組む施策を提示しています。将来像と4つの戦略の中では、文化芸術の推進やアーティストの育成に加えて、「都民の生活が豊かになる」「人々のウェルビーイングの実現に貢献する」などが掲げられており、教育、福祉、産業、観光など様々な分野への活用を目指しています。

<東京文化戦略2030のポイント>

目指す2040年代の東京の姿（将来像）

- ・ 都民の誰もが身近に芸術文化に触れることのできる環境が整い、アーティストが成長
- ・ 楽しむ、発見する、育てる、創造する好循環が生み出されることで、アートシーンが拡大
- ・ 芸術文化で東京が躍動し、都民の生活がより豊かになる

将来像を実現するための4つの「戦略」

- 戦略1 誰もが芸術文化に身近に触れられる環境を整え、人々の幸せに寄与する
～人々のウェルビーイングの実現に貢献する
- 戦略2 芸術文化の力で、人々に喜び、感動、新たな価値の発見をもたらす
～人々をインスパイアする
- 戦略3 国内外のアートシーンを中心として、世界を魅了する創造性を生み出す
～芸術文化のハブ機能を強化する
- 戦略4 アーティストや芸術文化団体等が継続的に活動できる仕組みをつくる
～持続性のある芸術文化エコシステムを構築する

3. 近年の社会環境の変化

(1) 新型コロナウイルス感染症の影響

- 令和2年(2020年)初頭からの新型コロナウイルス感染症拡大による行動制限措置などの対策が行われ、外出や人と人との接触機会が著しく低下

文化芸術への影響

- ・人が集まる公演、展覧会、お祭りなどの多くが中止や延期となりました。
- ・アーティスト、文化芸術団体、文化施設等も大きな打撃を受けました。
- ・市民の文化芸術鑑賞や文化芸術活動にも多大な影響を及ぼしました。

- 人と人とのコミュニケーションのあり方、働き方、デジタル化など、新しい生活様式への移行が進み、社会全体の価値観や行動が変化

文化芸術への影響

- ・「オンラインを活用した文化・芸術の鑑賞」が、新たな鑑賞形態として定着しつつあります。

(2) 少子高齢化

- 令和4年(2022年)の全国の高齢化率は29.0%、令和12年(2030年)に31.2%に
- 令和4年(2022年)の全国の出生数は77万人、平成元年(1989年)の125万人と比較して約6割まで減少

文化芸術への影響

- ・地域文化の担い手不足が深刻な課題となっています。
- ・公演や展覧会等の入場者の減少も想定され、文化芸術全般の縮小も懸念されます。

(3) 地域コミュニティの変化

- 少子高齢化により、全国的にひとり暮らし、特に高齢者の単独世帯の割合が増加
- 単独世帯(特に高齢者)の増加により、社会的孤立や貧困のリスク、災害時サポートに影響
- 全国の外国人人口は2020年(令和2年)まで増加を続け、新型コロナの影響で2021年(令和3年)から減少に転じているものの2022年(令和4年)までの10年間で72万人増加

文化芸術への影響

- ・単身者、高齢者、外国人など、地域コミュニティとの接点が希薄になりがちな人を地域と結びつけていくことが求められており、文化芸術がその一端を担うことが期待されています。

(4)持続可能な社会づくり

- 2015年9月に国連サミットで採択されたSDGsが、持続可能でよりよい世界を目指す国際目標として日本でも徐々に浸透
- 地球上の「誰一人取り残さない (leave no one behind)」社会の実現に向けた様々な取組みの実施
- 国連やG20などで、地球規模の社会課題解決にあたり、文化芸術が大きな役割を果たすとの認識

文化芸術への影響

- ・年齢、性別、障害の有無、国籍などに関わらず、誰もが文化・芸術に接することができる環境づくりが課題となっています。
- ・文化芸術にも課題解決の視点が求められてきています。

(5)高度情報化とデジタル・トランスフォーメーション(DX)

- DX (デジタル・トランスフォーメーション)、人工知能 (AI)、IoT、ビッグデータなどの技術革新が社会に浸透し、産業だけでなく、働き方や日々の生活も変化

文化芸術への影響

- ・デジタル技術を活用した新たな表現、鑑賞形態、作品取引などが展開されています。
- ・生まれた時からインターネットやデジタル機器がある環境で育った今の子どもたち (= デジタル・ネイティブ) は、日常的に文化芸術にデジタルを活用しています。
- ・インターネットにより世界中の文化芸術に接する機会が増え、嗜好の細分化が進んでいます。